

RuneWater – Documentary

Irgendwo im Ozean gibt es ein Volk das auf vier Inseln lebt. Jeder dieser Inseln ist mit den anderen Verbunden und alle Insel leben im ständigen Krieg gegeneinander. Doch nur durch vereinte Kraft kann es einer Insel gelingen die Oberhand zu gewinnen.

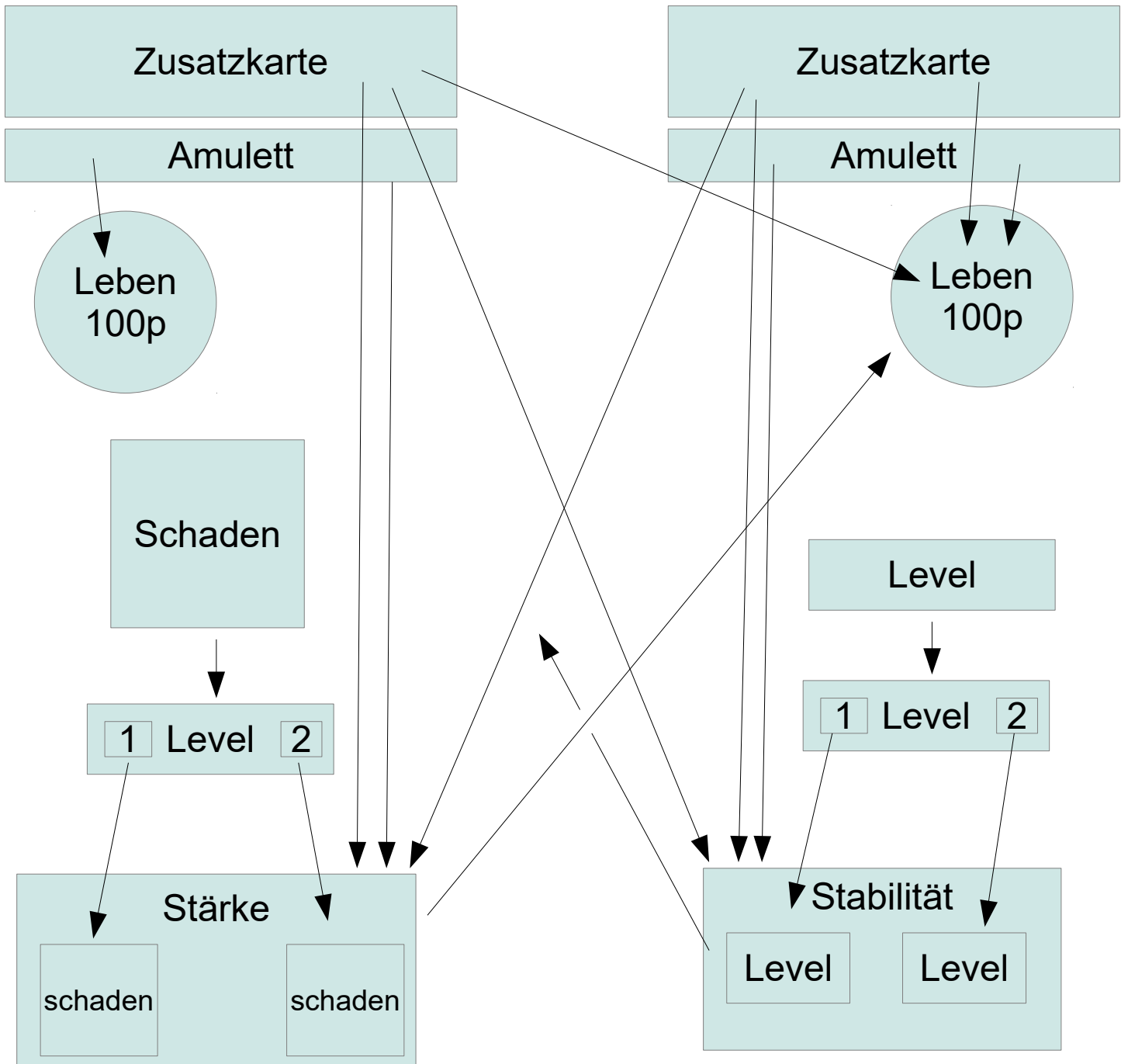
Was ist Runewater?

Runewater ist ein Spiel in dem es nicht um den eigenen Sieg geht, sondern um den Sieg der gesamten Gruppe. Es gibt vier Inseln auf denen alle Spieler gleichmäßig verteilt sind. Durch Abstimmungen können die einzelnen Inseln ihre nächsten Entscheidungen treffen. Mehrere kleinere Zusätze, wie Runen, Berufe oder selbstgemachte Waffen können jede Runde verschieden machen.

Wie fängt man an?

Wie viel man sich mit Runewater befässt kann man selber entscheiden. Es reicht sogar sich einfach nur angemeldet zu haben. Die Spielfigur handelt von alleine, sobald sie merkt, dass man inaktiv ist. Doch für den Start wäre es praktisch in der Mine

Kampfsystem



Angriff:
 $\text{Level}(\text{Waffenschaden} + \text{Runen}) \text{Angriffskarte} / \text{Zusatzkarte} * 5$

Verteidigung:
 $\text{Level}(\text{Level} + \text{Runen}) \text{Stabilitätskarte} / \text{Zusatzkarte} * 5$

Karten	Runenstein	Silber	Gold	Steinholz	Zusatzkarte
Admiral	4/1/1	3/2/2	2/3/3	1/4/4	1/n+1 Stabilität der Gegner 2/n+1 Stärke und Erfahrung für dich
Kämpfer	3/2/1	4/1/2	1/4/3	2/3/4	1/n+1 Stärke der Gegner 2/n+1 Stabilität und Leben für dich
Erfinder	2/3/1	1/4/2	4/1/3	3/2/4	1/n+1 Erfahrung der Gegner 2/n+1 Leben und Stabilität für dich
Helfer	1/4/1	2/3/2	3/2/3	4/1/4	1/n+1 Leben der Gegner 2/n+1 Erfahrung und Stärke für dich

Genauerer Kampfablauf

Beide Spieler haben am Anfang **100 Lebenspunkte** und **5 Karten**.

In der ersten Runde wählt jeder **eine Zusatzkarte**. Die Zusatzkarte schwächt entweder Stabilität, Stärke, Erfahrung oder Leben des Gegners. Dafür musst du selber auch einen kleinen Preis zahlen. Es ist **nicht** möglich keine Zusatzkarte zu wählen. Nach der ersten Runde wird wieder **eine neue Karte gezogen**, sodass man **wieder 5 Karten** hat.

Nun wird **abwechslnd angegriffen**. Der Angreifer, also der, der den anderen herausgefordert hat, kann **drei Mal angreifen**. Der andere nur **zwei Mal**. In jedem Angriff benützt man eine seiner Karten um seinen Angriff oder Verteidigung zu stärken.

Formeln

Stärke = $2 * (\text{Waffenschaden} + \text{Amulett}) / \text{Zusatzkarte}$

Angriff = $\text{Stärke} * \text{Level} * \text{Angriffskarte}$

Stabilität = $2 * (\text{Level} + \text{Amulett}) / \text{Zusatzkarte}$

Verteidigung = $\text{Stabilität} * \text{Level} * \text{Verteidigungskarte}$

Kampfsystem der Bots

Jeder Spieler besitzt einen Bot, der für ihn kämpft, wenn er nicht gerade aktiv ist. Dieser Bot hat je nach Level ein anderes Kampfsystem. Es ist ganz praktisch zu wissen welche Taktiken Bots haben. Das erste Kampfsystem benützt der Bot von Level 1 weg. Er sucht sich eine zufällige Karte aus und spielt diese. Es wird nicht empfohlen diese Taktik nachzumachen, da der Bot normalerweise schon nach dem zweiten Zug tot ist.

Das zweite Kampfsystem erhält der Bot auf Level 6. Er spielt zuerst Karten, die den Wert 3 haben. Dann Karten die den Wert 2 haben und anschließend Asse (Karten mit den Werten 4 und 1). Diese Taktik ist relativ durchschnittlich, da man wenig denken muss. Es ist nie ein Fehler, seine Asse für das Ende aufzubewahren.

Das dritte Kampfsystem erreicht der Bot auf Level 11. Dabei benützt er ein eher komplexeres System. Dieses System ist nicht das Beste, aber es kann Anfänger und Bots mit Leichtigkeit besiegen.

Zug	Angreifer	Verteidiger	Theorie
1a	2,3,4, egal	3,2,4, egal	Karten weg nehmen
2d	4,3,2, egal	4,3,2, egal	Alles geben!
3a+	3,2,4, egal	3,2,4, egal	Ruhig weiter spielen
1A a	4, egal	4,3,2 egal	Nun abwarten
2A d	1, egal	3,2,4 egal	Seine Asse spielen lassen

LEVEL UP

Fertigkeiten +1

Maxlevel 15

Lvl	Exp	Bot-Fertigkeit
1	6	Zufall-Kampfsystem
2	8	Votes Abgeben
3	11	Rohstoffe Abbauen
4	15	Waffen reparieren
5	20	Waffen verbessern
6	26	2er/3er-Kampfsystem
7	33	Waffen verkaufen
8	41	Runen bauen
9	50	Runen verkaufen
10	60	Taktik Kampfsystem
11	71	
12	83	
13	96	
14	110	
15	-	

Runen

- Lösen(+8 Exp)
- Intuition(+3 Exp)
- Rune 3
- Rune 4

Maximal **9 Exp**

Durch Runen möglich

Bot und Spieler leveln separat. Im Kampf benützt der Bot jedoch das Level des Spielers.

Mit folgenden Verlusten:

- - 2 Stabilität
- -20 Leben

Mindestens 70 Kämpfe(2 Monate)

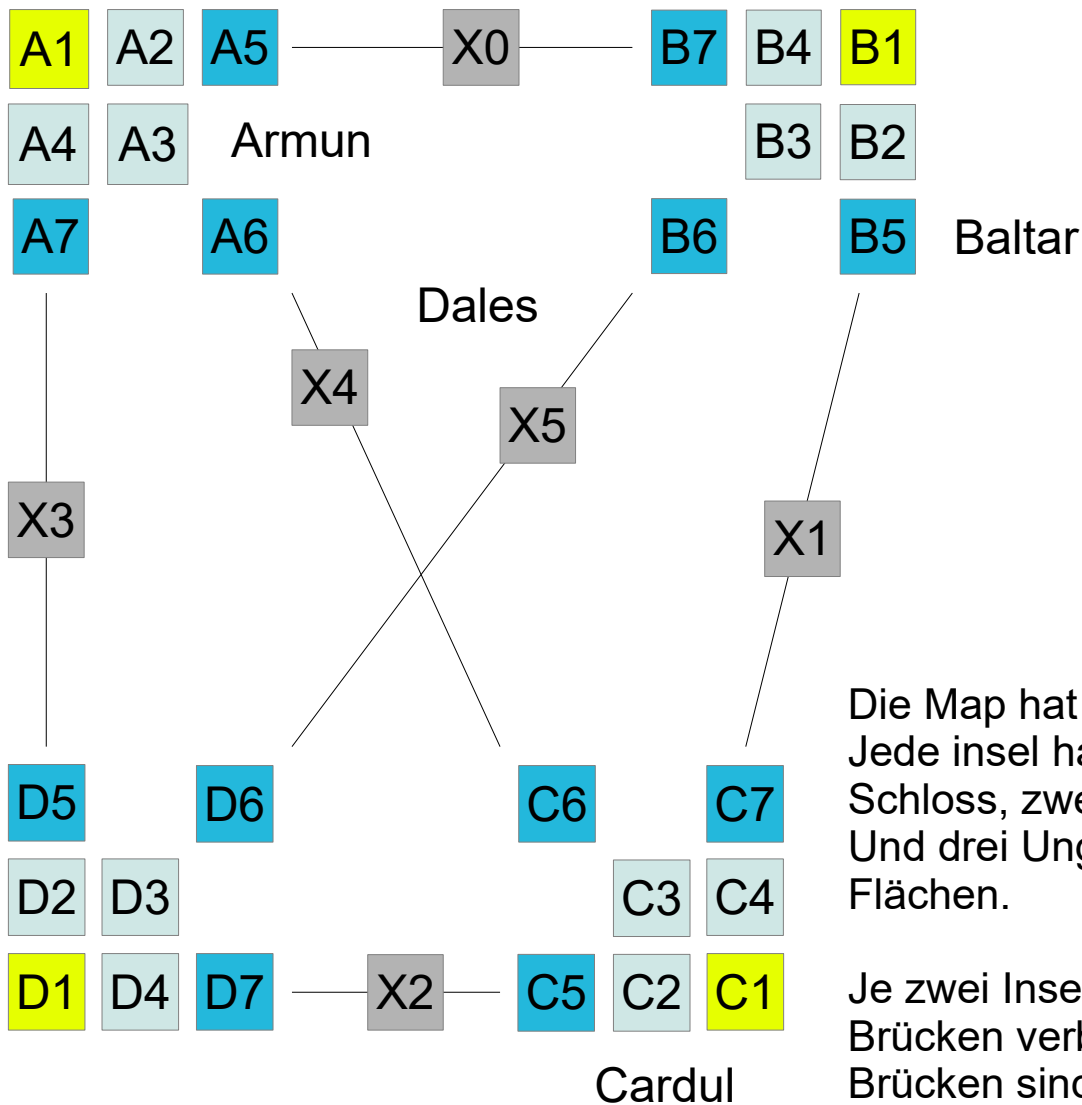
Botlevel und Eigenschaften

Kampfsystem:

Level 1-5 Zufällig aufwählen der Karten
Level 6-10 zerst 3er und 2er danach die höste
Level 11-15 Siehe Kampfsystem: Taktik

Funktionen:

Votes Abgeben
Rohstoffe Abbauen
Waffen reparieren
Waffen verbessern
Waffen verkaufen
Runen bauen
Runen verkaufen



Die Map hat vier Inseln.
 Jede Insel hat ein
 Schloss, zwei Wachtürme
 Und drei Ungebaute
 Flächen.

Je zwei Inseln werden von
 Brücken verbunden. Diese
 Brücken sind neutrale
 Gebiete,

Welche Gebäude gebaut
 Werden, soll von der
 Insel bestimmt werden.

- Schloss – Hier kann man Schmieden
- Feld – Hier können Neue Gebäude gebaut werden
- Wachturm - Hier ist der Eingang zur Kampfzone
- Brücke – Hier wird täglich gekämpft
- Mine – Hier kann Material zum Schmieden abgebaut werden
- Trainingsplatz – Hier kann trainniert werden.
- Markt – Hier können Waffen und Runen gehandelt werden

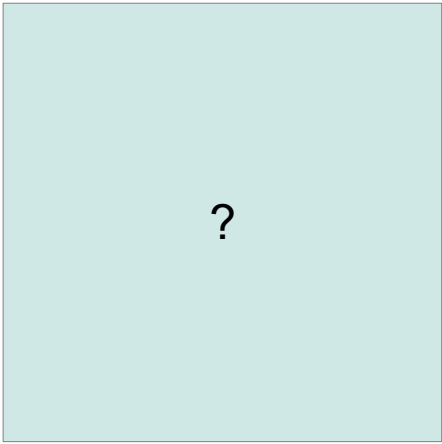
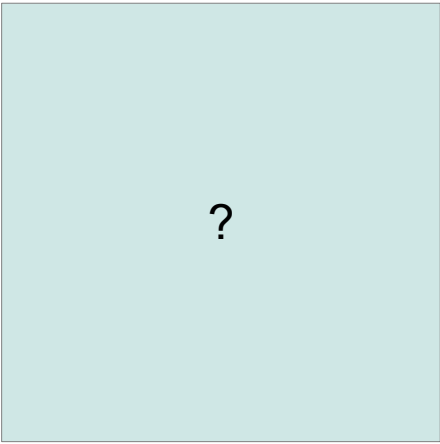
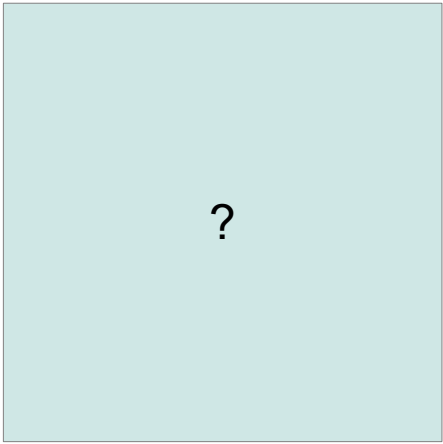
Die Map

Die Map besteht aus drei Inseln.

Jede Insel hat ein Schloss und zwei Wachtürme, sowie drei Plätze die jeden Tag neu bestimmt werden.

Um die Insel zu organisieren, besitzt jede Insel ihr eigenes Forum, indem sie sich beratschlagen kann. Inseln können auch eingenommen werden:

- Jeden Tag ist ein Kampf auf eines der mittleren neutralen Brückenteile.
- Jeder Spieler kann für sich entscheiden, auf welchen der beiden Wachtürme er gehen will und von dort aus geht er auf die Brücke.
- Auf der Brücke finden dann Kämpfe statt. Sind auf einer Brücke weniger Verteidiger, so kann ein zufällig ausgewählter Angreifer sofort weiter zum Turm des Gegners. Ist der Spieler während des ganzen Tages nicht online und kann den Kampf nicht durchführen, übernimmt ein Bot seine Rolle.
- Ist eine Brücke besetzt, so ziehen die Spieler weiter zum Turm, bei dem sie am nächsten Tag eine zweite Schlacht erwartet. Natürlich können sie weiterhin auf ihrer Insel ihre Waffen und Runen verbessern.
- Ist am nächsten Tag auch der Turm eingenommen, wird nun geschaut ob die Verteidiger einen neuen Turm dahinter gebaut haben. Ist dies der Fall, so findet ein dritter Kampf statt. Sonst kann das Team weiter zum Schloss wo ebenfalls ein Kampf sie erwartet. In dieser Zeit kann der Verteidiger sich nicht mehr auf der Insel bewegen. ACHTUNG: Türme die auf A3, B3, C3 stehen werden nicht gezählt. Kommt ein Team bis zu dem Schloss, so gehen alle Upgrades auf der Insel verloren.
- Hat ein Team nun eine Insel erobert, so werden alle Teams zufällig auf neue Inseln verteilt. Das Team bekommt einen Punkt den es für besondere Items, Runen oder Erweiterungen spendieren kann.



	Level1	Level2	Level3	Level4	Level5	Lager	Lv.
Erde	50%	36%	25%	12%	0%	10	1
Steinholz	25%	24%	23%	21%	20%	20	2
Kupfer	13%	15%	16%	18%	20%	40	3
Eisen	6%	10%	13%	17%	20%	80	4
Silber	4%	8%	12%	16%	20%		
Runen Stein	2%	7%	11%	16%	20%		

Abbaubare Rohstoffe

Steinholz – zählt als Währung und ist vor allem Grundmaterial für Runen und Waffen.

Kupfererz – kann für bessere Waffen benutzt werden.

Eisenerz – kann für bessere Waffen und Runen benutzt werden.

Silbererz – kann für bessere Waffen und Runen benutzt werden

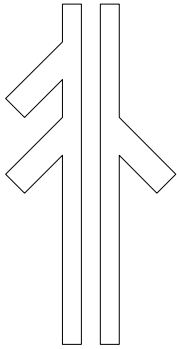
Runenerz – ist eine fertige Rune die aufgerüstet werden kann.

Waffen werden beschädigt.

Runen

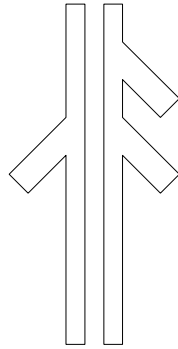
Zerstören

Feuer



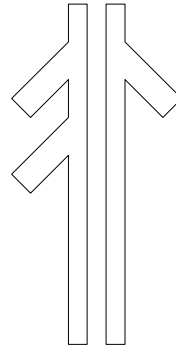
Erschaffen

Wasser



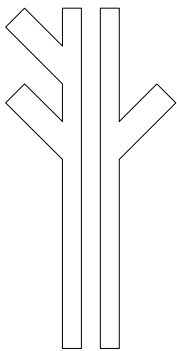
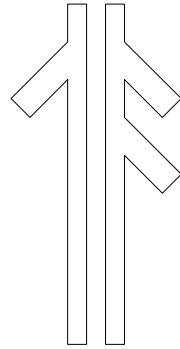
Befestigen

Erde



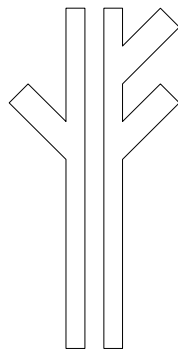
Lösen

Luft



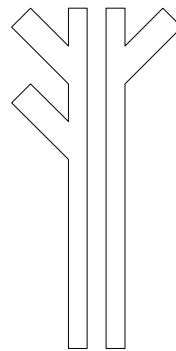
Verbrauchen

Tot



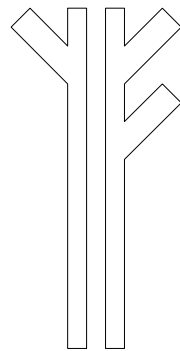
Überleben

Leben



Konzentrieren

Schnelligkeit



Improvisieren

Intelligenz

Runen

es gibt 8 Urrunen, mit denen man aus 4 eine neue Rune erschaffen kann:

- Zerstören(Feuer) +3 Stärke, -2 Stabilität
- Erschaffen(Wasser) +3 Stabilität, -2 Stärke
- Befestigen(Erde) +30 Leben, -2 Erfahrung
- Lösen(Luft) +3 Erfahrung, -20 Leben
- Verbrauchen(Tot) +3 Stärke, -20 Leben
- Überleben(Leben) +30 Leben, -2 Stärke
- Konzentrieren(Schnelligkeit) +3 Stabilität, -2 Erfahrung
- Improvisieren(Intelligenz) +3 Erfahrung, -2 Stabilität

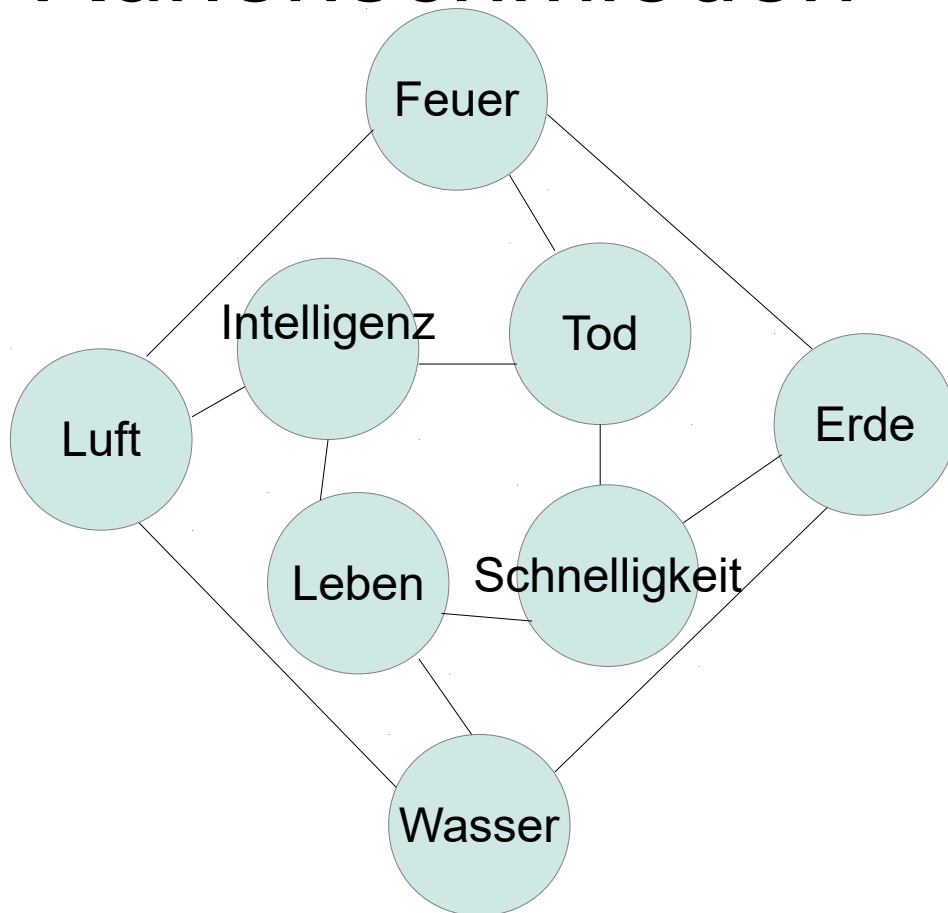
umrechnen von Runen zu Ids

$$64x+8y+z = 100x+10y+z$$

Schmieden



Runenschmieden



Schmiede

In der Schmiede gibt es mehrere Möglichkeiten was man tun kann.

Egal welche Klasse man spielt, kann man aus Kupfer, Eisen, Silber und Runenstein Runen schmieden.

Runenschmieden

Eine Rune besteht aus 4 Rohrunen.

Um eine Rohrune zu erstellen gibt man ein Element und ein Metal an. Jedes Element steht für ein Rohrune. Doch je schlechter das Material ist, umso unwahrscheinlicher ist es, dass das genau diese Rohrune auch geschmiedet wird.

Element	Kupfer	Eisen	Silber	Runenstein
Feuer	Zerstören, Verbrauchen, Erschaffen, Befestigen, Improvisieren, Konzentrieren	Zerstören, Verbrauchen, Erschaffen, Befestigen	Zerstören, Verbrauchen	Zerstören

Schmieden

Um ein Schwert zu Schmieden benötigt man gleich viel Steinholz wie Materialien. Eine Waffe darf maximal 4 Materialien beinhalten. Jedoch müssen alle 4 Materialien die gleichen sein. Eine Waffe mit vielen Materialien zu schmieden ist schwerer als langsam mehr Materialien dazuzustückeln, dafür kostet es weniger. Geht ein Schmiedeversuch daneben, so verliert man alles Steinholz.

Material	1x	2x	3x	4x
Steinholz	1 Schaden	2 Schaden	3 Schaden	4 Schaden
Kupfer	2 Schaden	4 Schaden	6 Schaden	8 Schaden
Eisen	3 Schaden	6 Schaden	9 Schaden	12 Schaden
Silber	4 Schaden	8 Schaden	12 Schaden	16 Schaden

Reparieren

Eine Waffe hat 8 „Leben“ man kann mit 1 Material und 1 Steinholz wieder 2 Leben herstellen.

Verbessern

Verbessern könnte man als Vorstufe von Schmieden sehen, den es baut darauf auf.

Es kostet 2 Steinholz und 2 Material

Regenerieren

Mit 4 Steinholz kann man sein Amulett wieder 20% mehr Energie geben.

→ [Enventuell] Verloren gegangene Energie wirkt sich dadurch aus, dass die warscheinlichkeit geringer wird, dass die Effekte des Amuletts funktionieren.

Spielstart

Kämpfer	Helfer
Reparieren Verbessern	Regenerieren Reparieren
Waffe Stufe 3 Abbauen Stufe 2 Schmieden Stufe 1	Waffe Stufe 1 Abbauen Stufe 3 Schmieden Stufe 2
Stahlschwert Leichter Zweihänder Alte Armbrust	Heilerspeer Magierstab Rießen Kreuz
Erfinder	Admiral
Verbessern Schmieden	Schmieden Regenerieren
Waffe Stufe 1 Abbauen Stufe 2 Schmieden Stufe 3	Waffe Stufe 2 Abbauen Stufe 3 Schmieden Stufe1
Vorschlaghammer Erfinderaxt Klammerspeer	Richterschwert Runenspeer Minenhake

Spielaufbau und Spielstart

Menu

- Welt
- Equit
- Craft
- Forum

Die Welt erlaubt herumzugehen.

Das Equitment zeigt deine Items an, hier kannst du welche anleben oder welche kaufen.

Das Craften wird gebraucht um exestierende Runen zu kombinieren.

Jobwahl – Spielstart

Es gibt drei Startcharakter. Diese unterscheiden sich An verschiedenen Skills, Fertigkeiten und Waffen.

Skills

Skills können in der Schmiede(Befindet sich im Schloss) eingesetzt werden. Sie können während dem Spiel nicht mehr geändert werden, sie sollten also gut überlegt sein.

Reparieren(Kämpfer,Heiler) – Durch Reparieren können Waffen für 50% der Ressourcen repariert werden.

Verbessern(Kämpfer,Erfinder) – Durch Verbessern können unbeschädigte Waffen verbessert werden, so muss nicht immer eine neue Waffe gekauft werden.

Regenerieren(Helfer, Kommandant) – Durch Regenarieren können Runen und Lebenspunkte wieder aufgeladen werden. Es ist auch möglich durch Regenarieren Leben in Runen zu speichern.

Schmieden(Erfinder,Kommandant) – Durch Schmieden lassen sich Waffen herstellen.

Fertigkeiten

Fertigkeiten lassen sich durch Leveln steigern. Sie beeinflussen die Warscheinlichkeit von etwas. Sie lassen sich bis 5 Steigern.(5%, 10%, 20%, 40%, 80%). Jede Klasse hat eine Fertigkeit, die sie besser kann, als die anderen. Während dem Spiel braucht diese Klasse eine Stufe weniger als die anderen um Max zu erreichen.

Waffe(Kämpfer) – Die Warscheinlichkeit dass die Waffe KEINEN Schaden bekommt.

Abbauen(Helfer) – Die Warscheinlichkeit das man seltene Items findet. Bei Level 5 bekommt man jedes Erz gleich häufig.

Schmieden(Erfinder) - Die Warscheinlichkeit das das Schmieden klappt.

Waffe

Alle Waffen sind gleich stark und können nur an den zusammen Setzungen erkannt werden:

z.b. Alte Armbrust => Armbrust => Gute Armbrust => Verbesserte Armbrust

Die Waffennamen die die Figur haben kann man nicht durch Schmieden bekommen. Folgende Waffen sind möglich:

Stahlschwert, leichter Zweihänder, Alte Armbrust (Kämpfer)

Heilerspeer, Magierstab, Rießen Kreuz (Helfer)

Vorschlaghammer, Erfinderaxt, Klammerspeer (Erfinder)

Alpha 5

Derzeitiger Stand

Alpha 6

Tages-
Ablauf

Status
anzeige

Admin
Page

Regenarieren

Items
sortieren

Beta 1

Layout &
Bilder

Aufräumen
(Login)

Js

Php

Performance
Upgrade!

Beta 2

Anzeigen

Ugrade
Stats

Doku

Unnötige
Optionen
verstecken

Spezial
Items

Beta 3

Tipps

Pen
hinzufügen

Release